CLUB MSX HNOSTAR

Nº21 - MAYO 1994 - 3ª ÉPOCA - 400 ptas.

7ª PARTE
TURBO PASCAL

Tilburg'94

5º ENCUENTRO DE USUARIOS EN BARCELONA

SOFTWARE view

Projet A2, Rick Dangerous, Shinkugyokuden, EON

Sumario

REVISTA Nº21 3ª ÉPOCA MAYO 1994

Secciones

EDITA: CLUB HNOSTAR

COLABORADORES: Javier Dorado Romero, Ángel Carmona Moreno, Manuel Pazos, Juan Miguel Gutiérrez, Ramón Casillas, Antonio Fernández Otero, Raúl Chicón, Alfonso Díaz, Raúl Aguaviva Pérez, Ramón Serna Oliver, Juan Modesto del Río, Henrik Gilvad, Robin Lee, Arjan Prosman, Henk Moesker, Peter Burkhard.

REDACCIÓN: Jesús Tarela, Ángel Tarela, Álvaro Tarela

MAQUETACIÓN Y FOTOGRAFÍA: CLUB HNOSTAR

IMPRIME: CLUB HNOSTAR

DIRECCIÓN,ADMINISTRACIÓN, REDACCIÓN Y PUBLICIDAD
CLUB HNOSTAR
Apartado de Correos 168
15780 SANTIAGO DE COMPOSTELA
☎(981) 80 72 93

Artículos

Software

Noticias

DISCO DEL MES

DEMO DEMOLITION MAN



Y además...

- **Información técnia**
- **Rom RS232C**
- **Digits Reunión**

EDITORIAL

Últimamente estamos viendo que muy pocos están dejando el sistema, al contrario, parece que el sistema no está tan abandonado como parecía. Incluso algunos conocen por primera vez al sistema, sobre todo ahora gracias al emulador MSX para PC.

Antes de entrar en el contenido de este número, queremos avisaros que a partir de ahora la revista saldrá a finales de cada mes, el próximo número saldrá, por tanto, a finales de Junio, aunque cabe la posibilidad de que se adelante su salida algunos días.

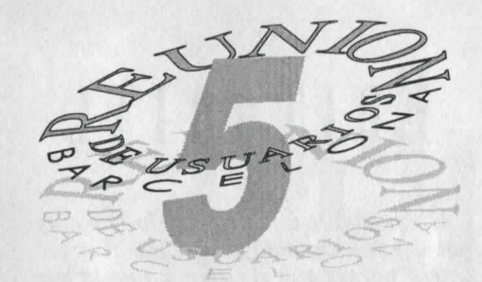
Este número está dedicado especialmente a dos celebraciones. Por un lado os mostramos un artículo sobre la pasada feria de Tilburg, y por otro os resumimos lo que ha sido el último encuentro de usuarios españoles. Todo ello, como siempre, bien ilustrado con fotografías.

En el apartado de Noticias encontraréis realmente cosas muy interesantes, como la posibilidad de conectar un CD Rom a nuestro MSX, visualizar imágenes Photo CD de Kodak, reproducir digitalizaciones con calidad CD...

También os comentamos un poco por encima las principales características del chip de Yamaha OPL4. En el próximo número publicaremos también las características del V9990, ya que son dos temas sobre los que nos estáis preguntando bastante.

Es posible que a partir del próximo mes nuestro colaborador Juan Miguel no pueda continuar con sus dos secciones. En ese caso, nosotros y con vuestra ayuda comentaríamos alguna de esas novedades que de vez en cuando llegan a nuestras manos. Hasta el próximo número.

La Redacción.

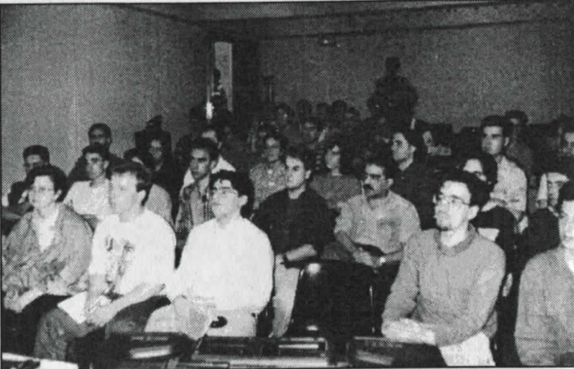


5º ENCUENTRO DE USUARIOS EN BARCELONA

Con la colaboración de

Manuel Pazos
Juan M. Gutiérrez

Tal y como os adelantábamos en pasados números de la revista, el pasado domingo día 8 de Mayo tuvo lugar, por quinta vez, un nuevo encuentro de usuarios en Barcelona.



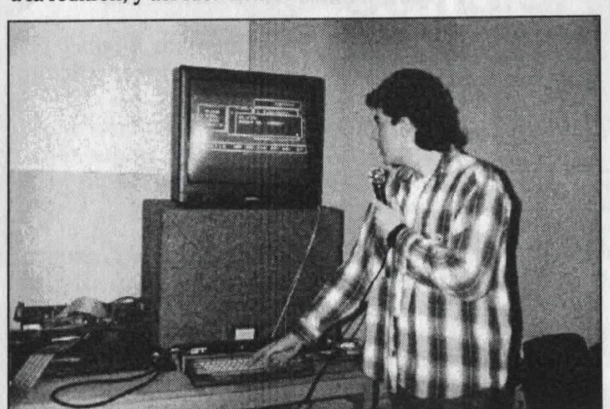
A este quinto encuentro asistieron unos 80 ó 90 usuarios al igual que en la pasada edición.

Han sido varias las novedades con respecto a ediciones anteriores. Una de ellas ha sido la elección de un nuevo local, con capacidad para acomodar un centenar de personas, que según nuestros enviados especiales, Juan Miguel Gutiérrez y Manuel Pazos, ha sido más o menos la afluencia de público.

Gracias a Manuel y Juan Miguel, que se desplazaron juntos a Barcelona, podemos incluir en este número un pequeño reportaje con fotografías incluídas, que esperamos os sirva para conocer un poco más la situación actual del sistema en nuestro país.

En la mañana del domingo 8 de Mayo comenzaba una nueva edición de este encuentro que viene celebrándose dos veces al año. Había algo de expectación porque un representante de la casa holandesa Compjoetania tenía previsto su asistencia a la reunión, y así fué. Ésta se extendió durante todo el día, y además del club holandés hicieron acto de presencia la mayoría de los clubs y asociaciones del país, como MSX Journal, FKD, Pyramid Corp., exceptuando algunos que no han podido asistir, entre los que nos incluímos, así como Gnosys o Lehenak-MDS, aunque si bien han sido representados en su mayoría.

El debate sobre el estado del MSX estuvo coordinado por Ramón Ribas. Todo aquel que tuvo algo interesante que decir sobre el MSX tuvo la oportunidad de hacerlo. La reunión se desarrolló de la siguiente manera:

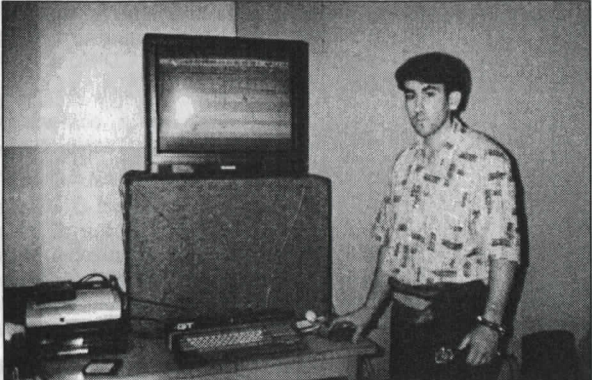


Elvis Gallegos, de MSX Journal, presentó la traducción al inglés del juego Randar III realizada por ellos mismos.

Uno de los componentes de FKD presentó un sueño hecho realidad: el disco duro para MSX. Hizo una breve demostración y se comentaron las nuevas posibilidades y opciones que se abren para el MSX.

Seguidamente, un pequeño grupo de programadores de Sant Boi, Taburoto Soft, presentó una demo de 5 discos, con imágenes entrelazadas, pasadas de un juego de PC titulado Cobra Mision.

Le llegó el turno a MSX Journal. Sus responsables, Eduard Caula y Elvis Gallegos, anunciaron la traducción al inglés del Randar III sobre la que Elvis está trabajando, y que incluso pretenden introducir en Holanda. También presentaron un programa que captura imágenes, via digitalizador, para verlas posteriormente en forma de animación y con muchas opciones más, pero que todavía está sin terminar.



FKD presentó el μsios, editor musical japonés, además de un disco duro MSX, el Aladin DTP y el nuevo número de su FKD Fan.

Llega el momento esperado, Ramón Ribas presenta a Patrick Gijbers, representante de Compjoetania, quien basó su intervención en promocionar un juego titulado Pixess, programa al estilo de Eggerland Mistery o tipo Palace Prohibited, y el Judgement of Sound, un disco con músicas para el FM Pac y Music Module.

Aunque no hemos estado presentes personalmente mucho nos tememos que el representante del grupo holandés poco pudo informar a los allí presentes sobre la situación actual del sistema y nuevos proyectos en su país.

Después un usuario habló del emulador de MSX1 para PC (que precisamente el club entregó con la última edición de la revista). Este emulador, en su última versión, es capaz de reproducir el chip PSG mediante una tarjeta ADLIB o compatible; a la vez que también comentó la posibilidad de una tarjeta emuladora MSX2 para PC.

Ramón Casillas se encargó de sortear algunos de los programas originales importados por la asociación.

Por su parte, Pyramid Soft, grupo de Tarragona, presentó dos demos, una de ellas llamada Cindy Crawford Megademo.

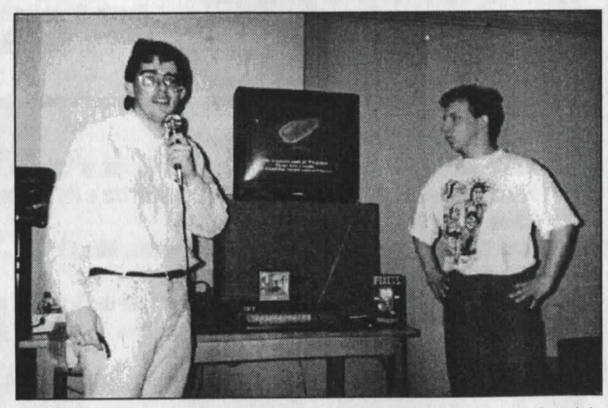
Traposoft, compuesto por Raúl Ramírez Gómez (programador) y Ramón Ribas (comentarista) presentó su disco de información Telebasic#2, exclusivo para los usuarios de turbo R.

De nuevo, Ramón Casillas presenta, en nombre de Daniel Zorita y Marcos Vega, quienes no han podido asistir en esta ocasión, el juego, prácticamente finalizado ya, titulado "Babel, The New Megablocks" (el Club ha estado esperando recibir una copia definitiva de este juego para poder comentarlo en este número, pero al cierre de esta edición todavía no la hemos recibido). Sobre este juego, tipo Columns, se habló de la posibilidad de introducirlo en Holanda y en Japón vía Takeru (algo difícil de conseguir en estos momentos, aunque gracias a los contactos que el Club tiene en estos momentos podría ser posible).

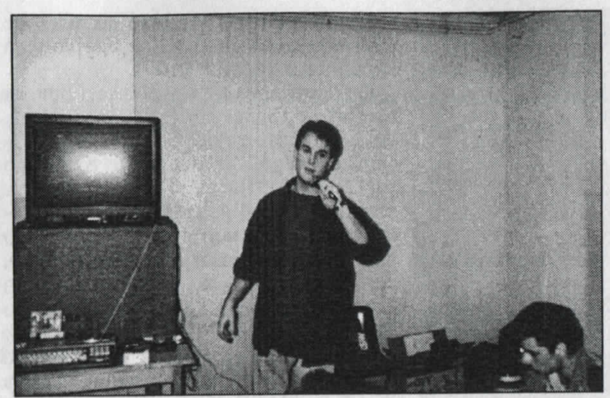
Ramón también tuvo tiempo para presentar, una vez más, el último número de la revista de nuestro Club, y se ejecutó también el disco suplemento.

Llegó el turno para nuestro amigo Manuel Pazos, quien presentó la traducción del SD Snatcher en castellano (que podéis conseguir en el Club por sólo 2.000 ptas). También presentó un master de sonido del Illusion City para turbo R y MSX2+. Por último habló de las capacidades de los usuarios españoles para realizar programas MSX, comentario que fue bien recibido por los allí presentes.

Aparece nuevamente Elvis, de MSX Journal, representando esta vez a Gnosys. Habló de los proyectos de este Club, destacando la creación de un juego para MSX, un arcade titulado *"Total Hit"*. También presentó el último número del disco de Gnosys, Roby Disk#4, el cual viene acompañado en esta ocasión de un suplemento en video, del cual los asistentes no pudieron ver mucho.



Ramón Ribas, uno de los organizadores, presentó a Patrick, miembro del grupo holandés Compjoetania, quien mostró el juego Pixess.



Nuestro colaborador, Manuel Pazos, presentó el SD Snatcher en castellano, así como un master de sonido del Illusion City.

presionante consola de 16 bits que presentó junto con juegos para este consola como YS IV o el Fray en CD Rom.

Al final se dejó un tiempo libre para que los usuarios cambiasen, comprasen, etc. toda clase de productos relacionados con la norma.

En opinión de Juan Miguel Gutiérrez, este tipo de reuniones son fundamentales, y conviene seguir organizando más, ya que permiten el contacto entre los usuarios y dar a conocer a los diferentes clubs, fanzines y trabajos de los usuarios.

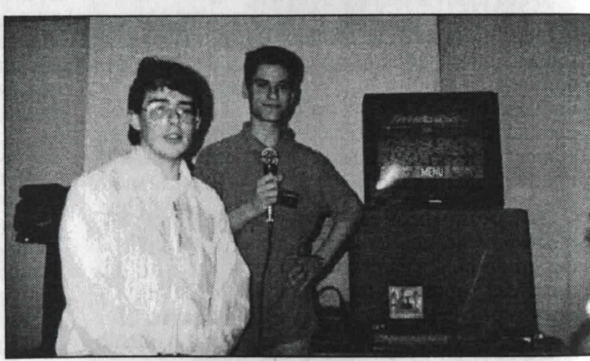
En opinión de Manuel Pazos, la reunión estuvo bien. Por su parte, y la de Juan Miguel, le gustaría agradecer a Vicente Gracia y a su mujer Inma, toda la ayuda prestada. Se encargaron de ellos en Barcelona, y son dignos de elogio. Además, Vicente, sin ser uno de los organizadores, es uno de los pilares más importantes sobre los que se apoyan las reuniones y el sistema en general en Barcelona. Su eterno agradecimiento para ambos.

Por la tarde, tuvo lugar una segunda sesión.

Pyramid Soft expuso unas músicas realizadas para el PSG Sampler y el Music Module de una buena calidad. Seguidamente, Ramón Ribas presenta los Patchdisk traductores para juegos, como YS II, al inglés. Hizo una demostración del producto y explicó algunos detalles de su complicado funcionamiento, como el que hay que tener el disco desprotegido para la instalación del Patchdisk...

Más tarde, FKD presentó el programa musical µSIOS, y el programa Aladin, además del nuevo número de su FKD FAN.

Nuevamente Ramón Casillas hizo su intervención mostrando un aparato que mediante la señal RF mantiene el modo de pantalla a 60Hz, con lo cual se puede conectar cualquier máquina japonesa o americana en un televisor PAL. También trajo consigo la Turbo Duo, una im-



Ramón Ribas junto con Raúl Ramírez forman Traposoft, autores de la revista en disco Telebasic para MSX turbo R.

CURSO DE TURBO PASCAL

7ª PARTE

Por Antonio Fernández Otero

FUNCIONES ARITMÉTICAS

Turbo Pascal nos proporciona un conjunto de funciones aritméticas estándar para facilitarnos la creación de operaciones complejas. Estas son:

ABS(num): Devuelve el valor absoluto del número que se le ha pasado como parámetro. El valor pasado puede ser o bien entero o bien real, y el valor devuelto será del tipo del parámetro: si 'num' es un entero ABS devuelve un entero.

ARCTAN(num): Devuelve el arcotangente de 'num'.'Num' puede ser o bien un real o bien un entero, pero el resultado es un número real.

COS(num): Devuelve el coseno de 'num', donde 'num' es o bien un real o un entero, pero el resultado es real.

EXP(num): Calcula el exponencial de'num'. 'Num' puede ser un real o un entero; el resultado es un real. EXP produce un error de desbordamiento (overflow) cuando 'num' es mayor que 99 o menor que -88.

FRAC(num): Esta es la parte fraccionaria (decimal) de 'num'. 'Num' puede ser un real o un entero, aunque los enteros siempre devuelven un valor de cero. El resultado en un real. FRAC también devuelve 0 para reales mayores que 1.0E10.

HI(num): Devuelve un entero cuyo byte de mayor orden es 0 y cuyo byte de menor peso contiene el byte de mayor peso de 'num'. 'Num' debe ser entero.

INT(num): Devuelve la parte no fraccionaria de 'num'. 'Num' puede ser o bien un real o bien un entero. Si 'num' es un entero, la función no cambia su valor, pero produce un real.

LO(num): Devuelve un entero cuyo byte de mayor peso es 0 y cuyo byte de menor peso contiene el byte de menor peso de 'num'. 'Num' debe ser entero.

LN(num): Calcula el logaritmo natural de 'num'.'Num' puede ser o bien un real o un entero, pero debe ser mayor que 0.

ORD(var): Devuelve el valor relativo de cualquier escalar, incluyendo el tipo CHAR. El resultado es un entero.

PRED(num): Decrementa el entero 'num' en una unidad. El resultado es un entero.

RAMDOM: Devuelce un valor aleatorio con límite inferior cero y menor que uno. El resultado es un real.

RANDOM(num): Calcula un número aleatorio de un tipo entero 'num'. El número aleatorio será un entero, y su valor será mayor o igual que 0, pero menor que 'num'.

ROUND(num): Devuelve el valor de 'num', redondeado al número completo más próximo. 'Num' es un real, mientras que el resultado es un entero.

SIN(num): Averigua el seno de 'num'. 'Num' puede ser un real o un entero.El resultado es un real.

SQR(num): Devuelve la potencia al cuadrado de 'num'. 'Num' puede ser un real o un entero;el resultado es un real. Un error de desbordamiento ocurre cuando 'num' sobrepasa 1.0E18.

SQRT(num): Calcula la raíz cuadrada de 'num'. 'Num' puede ser un real o un entero; el resultado es un real.

SUCC(num): Incrementa el entero 'num' en una unidad. El resultado es un entero.

TRUNC(num): Devuelve el valor de 'num'

con la parte decimal eliminada. 'Num' es un real, y el resultado es un entero.

Ejemplos:

```
A:=SQRT(B);
WRITE('EL SENO DE',A,'ES:',SIN(A));
```

PREGUNTAS Y RESPUESTAS

En una pasada entrega de este manual un usuario me preguntó cual era el equivalente del OUT en Turbo Pascal, y yo respondí que no existía ninguna sentencia en Turbo Pascal que realizara la función OUT del BASIC. Pues bién, estaba equivocado en realidad si que existe una instrucción equivalente, esta es PORT.

Para escribir un dato en uno de los puertos del MSX haremos:

```
PORT[$AA]:=$40;
PORT[$A8]:=DATO; { DATO es una variable tipo byte }
```

Y para leer un dato de uno de los puertos:

```
A:=PORT[$FD];
WRITE(PORT[$FF]);
```

El símbolo '$' se coloca delante de un número para indicar que este es un número hexadecimal (equivalente al '&H' del BASIC).

¿Cómo hacer un *beep* desde Turbo Pascal?

Muy fácil, tan solo tenemos que "escribir" el carácter número 7 del código ASCII. Esto es: WRITE(chr(7)); {casi igual que en BASIC: PRINT CHR$(7)} ó también WRITE(^G); de cualquiera de estas dos formas oiremos un beep.

En vez de escribir WRITE(chr(7)) podemos escribir WRITE(#7), lo cual tiene el mismo efecto. El símbolo '#' le indica a Turbo Pascal que tiene que escribir el carácter que se corresponda con el código ASCII indicado a continuación.

CONCURSO

Raúl Aguaviva nos ha propuesto una especie de concurso para todos los lectores. El participante tratará de proponer una sencilla rutina en código máquina (por ejemplo, escribir una cadena de texto en pantalla) intentando hacerla lo más corta y óptima posible, sin usar la BIOS ni el DOS. Se trata de que cada uno vaya mejorando esta rutina, hasta que sea imposible mejorarla más. Además de la competición entre quien presenta la mejor rutina, esto servirá de iniciación en CM de una forma divertida. A la vez de que la gente se divierte el nivel de programación y del conocimiento de la máquina va subiendo, mejorando mucho la calidad de nuestro soft nacional (dependemos mucho del extranjero ...).

Para Raúl el premio es lo de menos (podría haberlo si la cosa tiene resultado), pero se pondría una tabla de "records" con los mejores, escribiendo su nombre y el número de bytes que ocupa su rutina. Se publicaría la mejor rutina del mes explicando su funcionamiento.

Así, pues, podemos empezar por una simple rutina de escribir una cadena de caracteres en pantalla (la longitud de la cadena no importa) y acabar por publicar scrolles suaves y rápidos. Por supuesto, este concurso es para principiantes o de nivel medio.

Concurso que nos propone Raúl: Escribir una cadena de texto en screen 0, por ejemplo, "HNOSTAR", es decir, optimizar la orden del basic PRINT "HNOSTAR".

Este es el primer programilla de Raúl:

```
       ORG 8000H
       LD HL,0000H   [Coloca dirección de VRAM
       LD C,99H       a la que se va a escribir
       OUT (C),H      (0000), la dirección la
       OUT (C),L      contiene HL]
       LD DE, TEXTO  indica donde está el texto
BUCLE:LD A,(DE)      toma caracter
       CP "$"         ¿Es $ el caracter tomado?
       RET Z          Si lo es para y vuelve al Basic
       LD C,98H       Escribe el caracter en pantalla
       OUT (C),A     [Se autoincrementa la posición
       INC DE         de memoria VRAM]
       JP BUCLE       repite
TEXTO: DB "HNOSTAR$" (Texto. ¡Ojo! el $ no lo
                      escribe)
```

Esta rutina tiene 21 bytes ("HNOSTAR" no cuenta).

Por supuesto se puede optimizar y acortar mucho, pero es para que os animéis y lo hagáis vosotros mismos.

Modelos MSX

Juan Modesto del Río Sieira

En este mes finalizamos esta serie de artículos destinados a conocer un poco más los orígenes de los MSX con las características de los primeros ordenadores y el avance de los mismos.

SONY HB-F500P

Este ordenador fue también uno de los primeros MSX2 en llegar al mercado español, en este caso de la marca SONY.

Nada más verlo apreciamos que no es un ordenado doméstico, sino más bien profesional, a pesar de sus sólo 64 Kb de RAM. Su aspecto más destacable es el teclado separado de la unidad central, todo un lujo del que carecen los MSX más avanzados de hoy día, aunque sí dispusieron de él otros modelos MSX2. La unidad central posee todos las salidas para periféricos, incluidas las dos entradas de cartuchos y la unidad de disco de 3,5" 2DD. Las características gráficas y sonoras son las habituales dentro del estándar MSX2. El ordenador incluye en ROM un paquete de tres programas denominado *"Personal Data Bank"*, con un listín telefónico, una agenda y un archivo de datos. Recordemos también que algunos de los modelos SONY HIT-BIT se lanzaron al mercado español con teclado autóctono (con Ñ y Ç).

A PRUEBA...

Gracias a Peter Burkhard os podemos adelantar algunas de las características del chip de Yamaha OPL4, que pronto podrá adquirirse en cartucho, y que potenciará muchísimo la calidad sonora del MSX. También encontraréis un artículo sobre el expansor de slots, algo que cada vez nuestros ordenadores necesitan más con la aparición de nuevos cartuchos.

YMF278 OPL4

El YMF278 (OPL4) es una fuente de sonido LSI que integra dos fuentes de sonido, PCM y FM, en un chip. La fuente de sonido PCM puede generar 24 tonos simultáneamente y se complementa con el sistema GM (General MIDI) Nivel 1. El generador de sonido FM es compatible con el YMF262 (OPL3), el cual es muy usado como una fuente de sonido estándar LSI en los ordenadores personales IBM.

Con estas características, el YMF278 tiene muchas más posibilidades y alta calidad de sonido para los ordenadores personales Multimedia (MPC) o en aquellos ordenadores a los que se la añada un tarjeta de sonido, guardando compatibilidad con las aplicaciones y software actual.

CARACTERÍSTICAS

GENERADOR DE SONIDO FM (COMPATIBLE YMF262)

• Modo 2 operaciones por canal: Puede generar simultáneamente 18 canales (2 operaciones por canal) para melodía, o 16 canales (2 operaciones por canal) para melodía con 5 para ritmos.

• Modo 4 operaciones por canal: Genera simultáneamente 6 canales (4 operaciones por canal) para melodías más otros 6 canales (2 operaciones) para melodías, o 6 canales (4 operaciones) de melodía más 3 (2 operaciones) de melodía más 5 de ritmos.

• Ocho formas de señal opcionalmente situadas.

• Salida estéreo

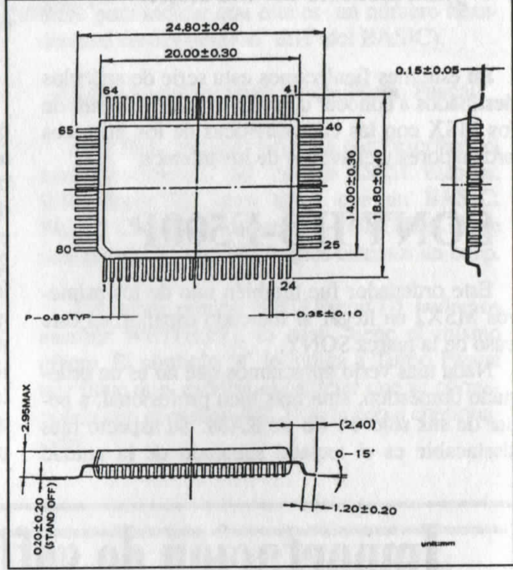
GENERADOR DE SONIDO PCM

• Genera 24 tonos simultáneamente.

• Frecuencia de salida de sonido de 44.1kHz para sampling.

• Datos de señal de longitud de palabra de 8-bit, 12-bit, o 16-bit dispuestos opcionalmente.

• Salida estéreo (volumen de canal L/R dispuesto opcionalmente para cada tono)



Datos de la señal para la fuente de sonido PCM.

• Un máximo de memoria externa de 32M-bit .

• Un máximo de 512 tonos.

• Se puede conectar una ROM o SRAM externa. Con la SRAM los datos de señal son recibidos por la CPU.

• Chip de salida de selección de señales de 1M,4M,8M o 16Mbit de memoria.

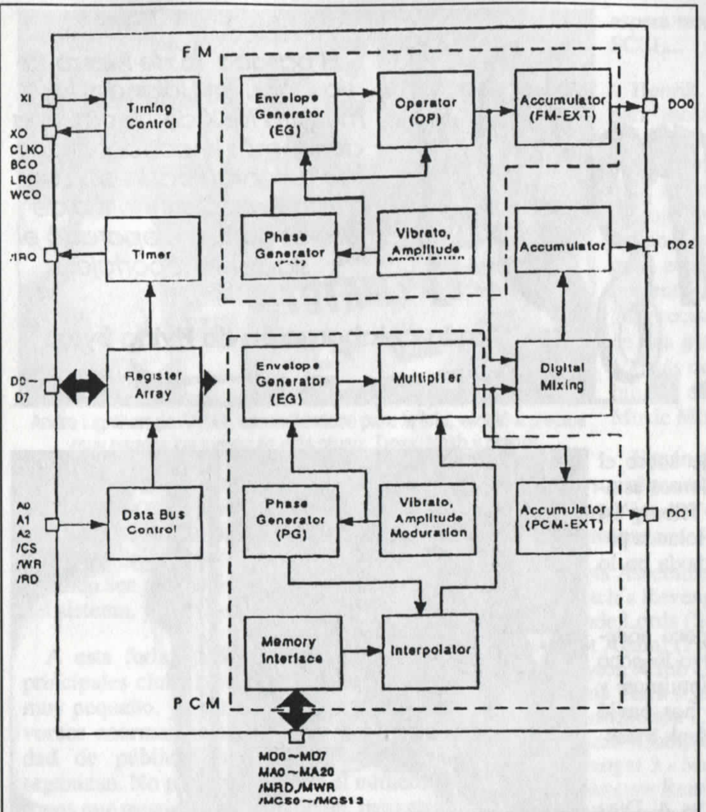
Otros:

• Salida de 6 canales de sonido. Conectable con el YAC513.

• Paquete QFP 80 pines.

Expansor de slots-2

A pesar de no ser una novedad reciente, ya que está a la venta desde hace más de un año, he creído conveniente dedicarle unas líneas para aquellos usuarios que ignoren su existencia.



El *expansor de slots-2* es un desarrollo de Leonardo Padial, quien algunos ya conoceréis por tener a la venta otros periféricos para el MSX, entre ellos otro expansor para un slot principal y cuatro subslots.

Esta nueva creación consta de 8 subslots, 4 por cada slot principal, dispuestos sobre la placa consecutivos.

La circutería se ha reducido considerablemente con relación a su predecesor gracias a un integrado SMD, diseñado por el propio Leonardo, que es el encargado de controlar todos los subslots. Como véis, la creación de este chip potencia en mucho nuestros MSX ya que nos permite manejar estos 8 subslots.

Otra novedad que incorpora este potente ampliador es el selector de slots principales, con el cual se eligen los slots adecuados a nuestro ordenador, lo que hace posible que sea válido para todas las configuraciones. Esta selección se hace a través de unos puentes que hay en la placa.

También este modelo tiene otros 8 puentes que permiten activar o desactivar los cartuchos que tenemos intrododucidos en las ranuras del expansor, un detalle muy a tener en cuenta ya que, por ejemplo, podemos tener algún cartucho con SCC o el Music Module sin ejecutarse sin que se ejecuten pero permitiendo utilizar los canales de sonido.

Otro detalle a destacar es la incorporación de una fuente de alimentación de 1Amp. para alimentar los cartuchos situados en el ampliador, con ello se evita sobrecargar la alimentación interna del ordenador ya que existen algunos modelos MSX con la potencia ajustada.Esta misma fuente se puede aprovechar para alimentar algún periférico externo que conectemos, siempre que su consumo no exceda lo de la fuente y la tensión sea +12v y +5v, que es el voltaje de esta fuente.

En cuanto a la presentación del periférico es buena ya que el fabricante lo ha provisto de varias tapas para cubrir la fuente de alimentación y la circutería por ambos lados. En un extermo de la caja se encuentra un interruptor para cortar la a alimentación y al lado de éste una base hembra con tensión a 220v para conectar el ordenador y así al cortar la corriente del ampliador cortas también la del ordenador.

La conexión de la placa con el ordenador se realiza a través de un cable de unos 50 centímetros que por uno de sus extremos está soldado a la placa, y por el otro tiene un conector macho para introducirlo en el slot deseado del ordenador.

Creo que ya al menos tendréis una idea de este estupendo periférico, pero si deseáis más información podéis contactar con Leonardo: Tel.(91) 433 57 57

Ya sólo me resta decir haber si pronto puedo informaros sobre el nuevo proyecto obre el que está trabajando Leonardo que no es ni más ni menos que un videodigitalizador de 16 millones de colores.


SANTIAGO HERRERO

Tilburg'94

HOLANDA

El pasado 16 de Marzo tuvo lugar, en Holanda, la 7ª muestra MSX de Tilburg, una de las más importantes que se celebran cada año en este país. Con motivo de ello os hemos preparado el siguiente reportaje.

Con la colaboración de Flying Bytes

Os prometimos un reportaje sobre el Tilburg y aquí lo tenéis. Hemos estado esperando un artículo del Tilburg'94 que tendrían que enviarnos de Holanda pero al cierre de esta edición todavía no lo hemos recibido.

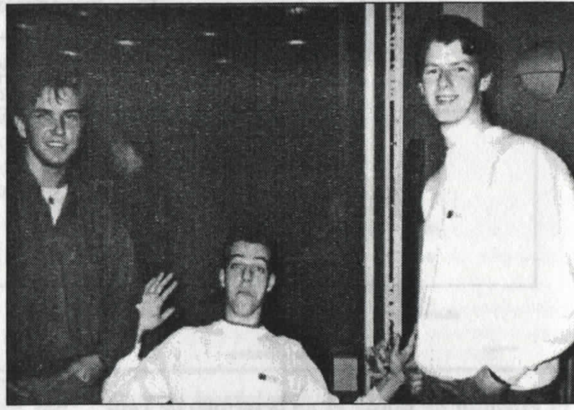
Es una lástima, porque así poco podemos comentaros gran cosa, salvo lo poco que nosotros sabemos, lo que intuimos, y las noticias y fotografías que nos envió nuestro colaborador holandés Henk Moesker del grupo Flying Bytes.

Nos han comentado que Lucas A. Díez de Gnosys Ltd. ha visitado esta última feria, aunque nosotros no hemos recibido ninguna información por parte de este club que creemos podría ser de bastante interés para todos.

En fin, la información que tenemos es poca y las fotos tampoco son de mucha calidad,... pero más vale algo que nada.

Nuestro Club también ha estado, en cierto modo, presente en la feria de Tilburg, ya que el club envió varios ejemplares de su última revista, así como varios discos demo, pegatinas y el Suplemento en Disco #2 a Holanda. El Club Gouda se encargó de regalar todo este material en su stand.

También el Club envió varios ejemplares del manual del PCM Tracker a Henrik Gilvad, con el fin de regalárselos a los compradores del programa. Henrik también mostró la revista y discos del Club el mes pasado en una feria que tuvo lugar en



El grupo MSX Engine no podía faltar en esta edición. En el centro aparece Ivo Wubbels y a la derecha Falco Dam.



A la izquierda Ruud v/d Moosdijk (Arranger 3), y a la derecha Pascal Oldenzeel, miembro de Flying Bytes y creador de la demo "Rave Doom" presentada en Tilburg.



Andre Lighthart de ANMA, escondiéndose para la foto, vendió a precios muy baratos los juegos de este grupo: Troxx, Nosh y Frantic.

Oslo, y parece ser que toda la gente quedó asombrada, sobre todo por ser mensual y bastante puntual. Esta ha sido la pequeña participación del club en esta última feria. Esperemos que nuestro país también sea reconocido por ser un gran entusiasta del sistema, y como no, por sus trabajos.

A esta feria acudieron representantes de los principales clubs holandeses. Holanda es un país muy pequeño, y apenas hay distancias, y esto favorece enormemente que se acumule gran cantidad de público en todas las ferias que se organizan. No podemos deciros el número de personas que asistieron a este edición, pero en ediciones anteriores la asistencia de público superaba el millar de personas.

También han acudido representantes de Italia, quienes sin duda están haciendo muy buenos programas, especialmente editores gráficos, de video, etc. Desconocemos si se llegó a presentar la versión del programa Aladin DTP para V9990, sobre la que Lorenzo Barbieri ha estado trabajando últimamente. También es posibleque algunos desarrollos de hardware italianos como la tarjeta de sonido Covox fueran presentados.

Y es que en Tilburg uno puede encontrarse con toda clase de programas, muchos de los cuales nosotros no conocemos, y seguramente no llegaremos a conocer: pequeños juegos, alguna utilidad para edición de video, para música,... y hasta pequeños y grandes desarrollos en hardware. Allí Henrik Gilvad y Peter Burkhard, de Dinamrca y Suiza respectivamente, presentaron y hablaron de las novedades y modificaciones para el V9990, sus proyectos, etc., así como el cartucho OPL4 que se espera terminar pronto, el nuevo interface SCSI,...

Henrik aprovechó además la ocasión para mostrar y vender el PCM-Tracker, sobre todo porque en Holanda cusiosamente ningún Club lo distribuye. También nuestros amigos y colaboradores de Flying Bytes presentaron su juego Not Again! que suponemos habrá tenido una gran acogida por parte de todos los allí presentes. Un juego que a pesar de no brillar precisamente por su originalidad, goza de una gran adicción y efectos especiales, además de una música stéreo, con la posibilidad de escuchar samples a través del Music Module.

Según datos ofrecidos por Flying Bytes, estos son algunos de los programas presentados en Tilburg y los que estarán dentro de un mes aproximadamente :

Meta Assembler (MSX Engine)
Witch´s Revenge (Sunrise)
Blade Lords (Sunrise)
Not Again! (Flying Bytes)
Cryton (Club Gouda)
Zone Terra (Quadrivium)
Construction Craze (Paragon). Estilo Sim City.
Pixess (Compjoetania)
Avenger 3 - Music Disk (Zodiac)
Unknown Reality (NOP)
Metal Limit (IOD)
Solid Snail (Vivid)
Eggbert (Fony)
Bet your Life (Hegega)

Esperamos que pronto estén aquí todos esos programas, y que el Club consiga buenas ofertas para todos vosotros. La próxima vez esperamos poder informaros con mucho más detalle.



Algunos miembros de varios grupos MSX en un "Texasburger"

Juan M. Gutiérrez

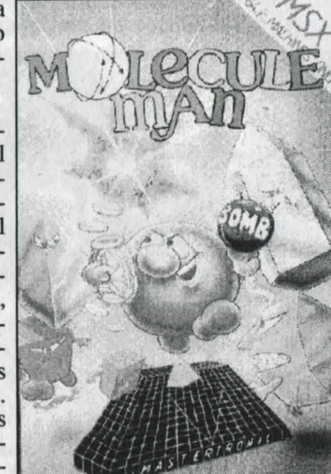


Este mes finalizamos el monográfico dedicado a la compañía Mastertronic. Quizás también tengamos que decir adiós a esta sección, por este año, ya que Juan Miguel no podrá ocuparse de la misma. El comentario del mes estará dedicado al cartucho megarom "The FairyLand Story".

NOTICIAS

En otra nueva entrega de este apartado para MSX1 tendréis la oportunidad de conocer un fantástico megarom de Taito: *The FairyLand Story*. También concluye el monográfico sobre Mastertronic. Creo que esta serie de monográficos sobre antiguas productoras de soft para MSX que no son muy conocidas resulta interesante, así tenéis la oportunidad de conocer la totalidad de programas que han aportado cada una de estas casas.

Como indico en el apartado Software View este mes me voy a la mili, y no sé si podré seguir con los comentarios, va a ser muy difícil. En caso de poder, el siguiente monográfico recaería sobre ByteBusters, esa firma holandesa que apostó fuerte por el MSX, dejando tras de sí un gran número de programas, claro que todo dependerá del tiempo libre que pueda sacar de la mili. Sin nada más que añadir, aquí está la última parte del trabajo sobre Mastertronic:



COLONY: Curioso juego en el cual has de completar una misión, para la cual tienes que realizar determinadas acciones, comprando objetos y localizando donde dejarlos. Existe además un radar que posiciona los lugares que nos puedan interesar. mediocre en todos los aspectos.

ANGLEBALL: Un simulador de billar, que viene a unirse a la gama de simuladores de este tipo realizados para la norma MSX.

OCTAGON SQUAD: Un escuadrón de robots, capaces de realizar las misiones más duras y arriesgadas. Un complejo juego de estrategia en equipo. Fue uno de los primeros de Mastertronic.

MOLECULE MAN: Encarnas al hombre molécula que debe buscar, a través de un enorme laberinto tridimensional, las píldoras que la permitirán sobrevivir, y teniendo como enemigos a la radiación y el tiempo.

VOID RUNNER: Frenético arcade espacial en el que debes abatir cientos de enemigos. No está muy cuidado gráficamente, pero es colorista y resulta adictivo.

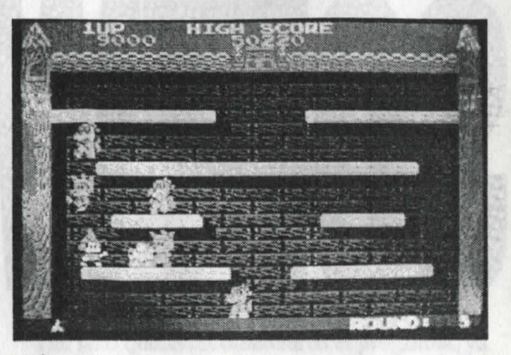
STORM: Intento de réplica del Gaunlet, un arcade laberíntico cuyo fin es destruir a Unacum. Posibilidad de 2 jugadores simultáneos: Storm el guerrero y Agravainundead el mago. Los pésimos gráficos dieron al traste con las perspectivas del programa.

KNIGHT GHOST: Otro arcade, sin duda este título no es tan conocido como el Molecule Man.

Pues sobre Mastertronic esto es todo. Lamento no poder ofreceros un trabajo más detallado, creo que lo entenderéis. El mes que viene, si has suerte, el invitado será ByteBusters.

THE FAIRYLAND STORY

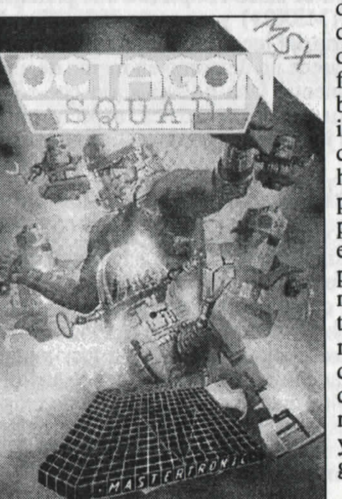
COMPAÑÍA: TAITO (1987)
FORMATO: CARTUCHO (1Mbit)
MÚSICA:
TIPO: ARCADE PLATAFORMAS



Dentro del extenso catálogo que os ofrece el Club, podéis encontrar esta maravilla japonesa. The FairyLand Story, a pesar de o ser un título conocido, viene a demostrar la calidad de los MSX y el porqué del cariño que le tenemos a nuestro viejo MSX1. Juegos como éste sólo se pueden ver en nuestros ordenadores; ni el mejor ordenador ni la más potente consola puede crear un juego con la "magia" que siempre han tenido nuestros programas, y este FairyLand Sory no podía ser menos.

EL JUEGO

Encarnamos a una joven bruja, quien ha de destruir un terrible ejército de demonios que ha invadido la Fairyland. La mecánica del juego es similar a títulos tan conocidos como Bubble Bobble o Snow Brothers. La acción se desarrolla en una única pantalla y para acceder al siguiente nivel tendremos que destruir todos los enemigos que se encuentran en ella. Cada pantalla está provista de numerosas plataformas, a las que podemos acceder saltando. Para librarnos de nuestros enemigos contamos con una varita mágica que convierte a los demonios en pasteles, y para acabar definitivamente con ellos podemos tirarlos desde el borde de alguna de las plataformas, o bien seguir insistiendo con la varita hasta que el pastel desaparezca. Si empujas un pastel recibirás más puntos y si además lo dejas caer encima de un demonio lo destruyes y consigues muchos más puntos.



Nuestros enemigos son muy inteligentes y si no nos movemos con rapidez nos acorrolarán rápidamente, por lo que es recomendable no estar quieto un segundo y buscar una buena posición para hechizarlos.

Si tardamos demasiado en completar una pantalla aparecerá un demonio con alas que nos perseguirá y o tardará mucho en acabar con nosotros, así que hay que actuar con rapidez.

Naturalmente, no todo iban a ser problemas, aleatoriamente pueden aparecer en la pantalla unas ayudas que nos facilitarán la tarea, como son:
•*La varita gris*: aumenta en alcance de nuestra varita.
•*La varita roja*: nuestra varita escupe unas bolas de fuego que fulminarán a los mostruos.
•*Biblia:* una vida extra.
•*Pergamino:* una lluvia de extrellas aparece y extermina a los monstruos.

Estas son las ayudas que más parecen, existe otro tipo de ayudas que rara vez aparecen, por ejemplo el sol; si este astro ilumina la pantalla todos los demonios se convertirán en pasteles.

El manejo del programa es muy sencillo: con la tecla GRAPH activamos la varita, SPACE nos sirve para saltar y STOP pausa el juego (en caso de quedar atrapado en alguna pantalla pulsar F1).

Las características del juego son positivas: gráficos sencillos aunque muy variados, al igual que los distintos personajes que aparecen. El sonido cumple perfectamente su cometido. De la adicción no hay que hablar y el colorido está a la altura del juego.

Quizás se hecha en falta una buena presentación para redondear el juego, aunque quiás nos aguarde un gran final.

Ya sabéis, si decidís comprar el juego como yo he hecho, no os arrepentiréis en absoluto. Un saludo y hasta pronto.

SOFTWARE view

Juan Miguel Gutiérrez

Saludos. Gracias a la política de traer viejos juegos japoneses como Silvania, The Wig, Dead of de Brain, etc... hemos visto como nuestra colección de juegos japoneses siguen en aumento.

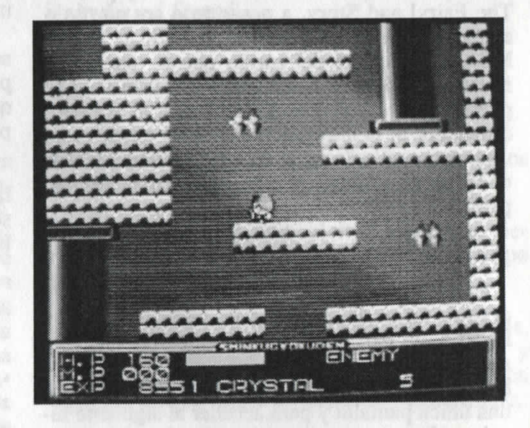
La última adquisición se llama Shinkugyokuden, un RPG de la prestigiosa compañía Tecno Sof, autora de maravillas como Feedback. Sin lugar a didas, aún quedan muchos juegos japoneses que no han visto la luz en nuestro continente, y ya era hora de saber de ellos. Muchos de estos juegos suelen ser de una fecha que comprende entre 1989 y 91, y seguro que hay más de un buen juego esperando llegar aquí. Esperemos que esta recha se mantenga.

Un tema que quiero dejar ya zanjado es que me he de incorporar al servicio militar en una fecha próxima, así que es posible que tenga que dejar mis secciones en la revista hasta que acabe la mili. Aún así me toca un cuartel cercano y es posible que pueda seguir redactando los comentarios, todo depende de que tenga suerte. Dicho esto empiezo ya.

SHINKUGYOKUDEN

CASA: Tecno Soft
FORMATO: + User disk
MÚSICA:
TIPO: R.P.G.
SISTEMA: MSX 2/2+

Como he dicho antes, este es otro de los juegos que en el momento de salir al mercado no llegó aquí, ahora ante el bajón en la producción para MSX es ideal traer estos juegos, así tenemos un buen filón asegurado.



El programa que nos ocupa es similar a otros tantos RPG conocidos, como Dragon Slayer 6, YS II, ... aunque de inferior calidad gráfica.

Presentación

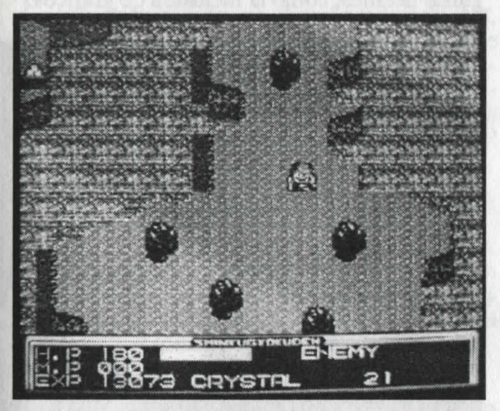
Al introducir el disco A aparece una pantalla en screen 12 (MSX2+) y un texto en kanji que relata la historia del juego. A continuación veremos cómo aparece un demonio en medio de una noche de tormenta. Una presentación que sólo destaca por su excelente música, aspecto muy cuidado en el juego.

EL JUEGO

Como en todo RPG apareces en un pueblo, sin dinero y sin equipo, así que hay que ir probando suerte e ir entrando en las diferentes casas, hasta dar con un personaje que nos dará información sobre nuestra misión y dinero para adquirir armas, pociones y lo que necesitemos para nuestra aventura. Naturalmente, en los diferentes pueblos que aparecen en el juego existen las tiendas en las que podremos adquirir todo lo anteriormente citado. También hay gente con la que conversar.

Al salir del pueblo entramos en la zona de combate, donde nos encontraremos con toda clase de enemigos, a los que hemos de combatir y ganar así oro, experiencia,... ya sabéis como funciona todo esto, no hace falta que me extienda más en estos detalles.

Los combates se realizan mediante contacto, de igual manera que en YS I ó II, esto es un gran acierto, ya que simplifica mucho las cosas, evitándose así los menús de opciones, y tiene un aliciente arcade, naturalmente, pues visualizamos a los enemigos que hay en la pantalla, así tenemos la opción de esquivar un combate si no nos conviene. Este detalle es de agradecer, ya que en juegos como Grimson III los enemigos no se ven y eso hace que los combates no sean siempre destacados y el juego pierda algo de interés y acción, ya que las peleas se realizan por menús.



El juego consta de una tecla de función «GRAPH», y al pulsar ésta aparece un menú con 3 opciones.

La primera muestra el estado del personaje: cantidad de oro acumulado, puntos mágicos, nivel de fuerza y defensa, etc.

La segunda sirve para seleccionar las armas y equipo.

Por último, la tercera sirve para salvar o cargar una partida en un disco previamente formateado. Disponemos de hasta 10 ficheros para ir guardando nuestros progresos en el juego.

En la parte inferior de la pantalla se encuentran los indicadores de vidam experiencia, ... También existe un marcador que nos muestra la energía del enemigo con el que luchamos.

Creo que poco más tengo que contar sobre el juego, la similitud que guarda con otros de su índole es suficiente como para haceros una idea del mismo.

Las características del programa están un tanto opuestas, ya que en los gráficos no se han esmerado mucho, resultan demasiado sencillos y poco vistosos, y al igual ocurre con los diferentes personajes y enemigos. Por otro lado se han cuidado mucho las diferentes melodías de que consta el juego, en alguna ocasiones se pueden escuchar de 6 a 7 canales simultáneos con una música francamente conseguida.

Sobre la adicción y dificultad, este es un aspecto bien compaginado, no se hace bastante difícil avanzar en el juego y es bastante adictivo.

Tan sólo queda recomendaros el programa, ya que aunque tenga sus fallos, genera una adición que sólo juegos como Golvellius o YS II pueden conseguir.

Rick Dangerous

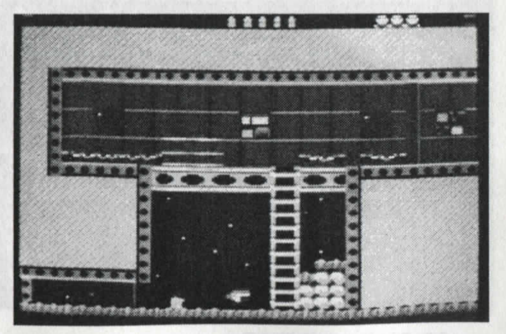
CASA: PARAGON (1992)
FORMATO:
MÚSICA:
TIPO: Arcade plataformas
SISTEMA: MSX 2

Este sencillo y adictivo juego es una producción holandesa de la no muy conocida Paragon. Se trata del típico juego en el que hay que ir salvando obstáculos, esquivando enemigos, subir y bajar por escaleras y cuerdas,... etc. Este programa carece de presentación, así que voy directamente con él.

EL JUEGO

Tras aparecer el logo de la casa, aparece un gráfico con el título del juego y se nos presenta al héroe.

El programa consta de 3 misiones diferentes, localizadas en distintos lugares y fechas.. Podemos elegir entre:



América del Sur (año 1945)
Egipto (año 1972)
América (año 1992)

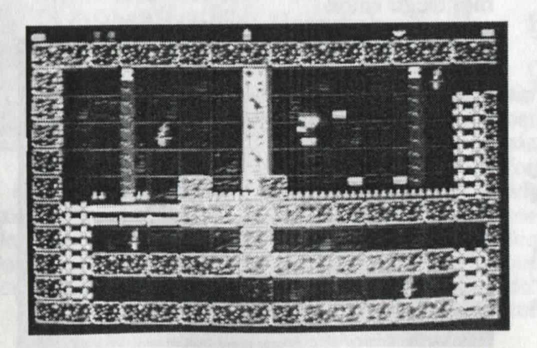
Al elegir cualquiera de las tres, una pequeña intro nos pone al corriente de la misión a realizar. Al elegir América del Sur, Rick aparecerá en el interior de un antiguo templo poblado por unos indios que nos son totalmente problemáticos, hay que ir avanzando por las distintas pantallas y esquivar los obstáculos. Para ello Risk puede saltar, disparar (cursor arriba + space) y también puede colocar cartuchos de dinamita (cursor abajo + space), ideal para destruir los muros que nos impidan el paso.

Tanto las balas como los cartuchos de dinamita son limitados, indicándosenos de la cantidad disponible en todo momento en la parte superior de la pantalla, al igual que el número de vidas disponibles (que son 3 al iniciar la partida).

Los distintos gráficos de los personajes son algo pequeños, por lo que a la hora de controlar el salto se hace algo difícil su manejo y de mucha precisión.

En determinadas pantallas, Rick puede tener cierta similitud con el clásico Abu Simbel Profanation. Un aspecto negativo es que si no se tiene el Music Module apenas escucharás algo, sólo una corta melodía al principio y los pasos del protagonista. Los usuarios del Music Module en cambio, podrán escuchar los sonidos digitalizados de los disparos, muerte,... o la voz digitalizada al finalizar la partida que acompaña al Game Over de simpre (en inglés, que traducido viene a decir ..."¡Oh ... mierd...!").

Los gráficos del juego no son gran cosa, pero consiguen ambientar los distintos decorados del juego. Logra enganchar desde la primera partida y su mayor dificultad estriba en los ajustados y precisos saltos que hay que realizar para salvar ciertas trampas. Como véis, otro programa que cuenta como mayor baja la adicción, cosa que sin duda es de agradecer, aunque se descuiden un poco otros aspectos.

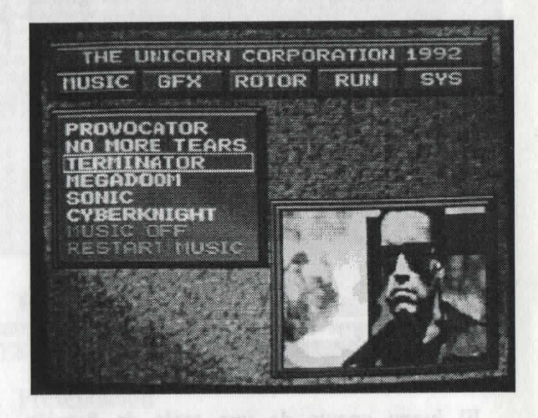


EON

CASA: UNICORN Corp.(1992)
FORMATO: [disk icon]
MÚSICA: [music icon]
TIPO: DEMO MUSICAL
SISTEMA: MSX 2/2+

La demo de este mes es musical, de la casa Unicorn, ya conocida por todos por sus demos como Terminator 2, y especializada en demos de este tipo.

Se puede decir que esta demo es una variante o una nueva versión de la anteriormente comentada CYBER, aunque se le han incorporado algunos detalles, como la inclusión de gráficos.



El manejo del menú se realiza mediante 5 opciones con las cuales controlamos el programa. Estas con:

MUSIC: Al elegir esta opción pasamos al menú de canciones (hay 6 en total).

GFX: Aquí puedes activar o desactivar las digitalizaciones que acompañan a las canciones.

ROTOR: Si eliges este comando se reproducirán ininterumpidamente todas las canciones de que consta la demo.

RUN:Tras elegir la canción con la opción Music tienes que seleccionar este comando para que se cargue y ejecute.

SYS: El menú del sistema. Podemos variar la frecuencia de pantalla (50 ó 60Hz), ajustar la pantalla o salir de la demo.



Si tienes la opción GFX activada, cada vez que cargues una canción aparecerá una pequeña digitalización acorde con el título escogido. Así, por ejemplo, en la canción Terminator aparece una digitalización de la película; en Sonic un detallado gráfico del famoso personaje de las consolas Sega, y de igual forma en Cyberknight un siniestro personaje de la película Hellraiser, el de la cara con clavos, hace acto de presencia.

Es una demo muy cuidada y de sencillo manejo, quizás se echa en falta más canciones, 6 son escasas. La calidad de las mismas no están mal, están bien compuestas y suele utilizar 5 canales. Para los adictos a estas demos, que cada vez son más, tienen en EON una buena demo para la colección.

Proyect A-2

CASA: PONY (1987)
FORMATO: cartucho 1Mbit
MÚSICA: [icon]
TIPO: Arcade lucha
SISTEMA: MSX 2

Como véis, sigo con mi política de comentar juegos no demasiado conocidos, y aunque muchos conocéis de sobra estos juegos, hay usuarios que no saben de su existenia, por lo que no veo mal comentar de vez en cuando uno de estos programas.

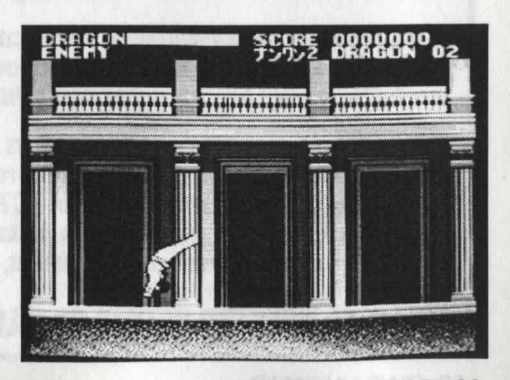
He aquí uno de los escasos juegos de artes marciales que han aparecido para MSX, y uno de los más decentes. Lo cierto es que casi todos los juegos de lucha han aparecido para MSX1, la saga Yie Ar Kung Fu, Kung Fú Master (Taekwondo), Ch.Prowestling de Sega,... También las casas europeas añadieron numerosos programas de lucha para MSX1, títulos como Double Dragon 1 y 2, renegade III, The Way of the Tiger, Shinobi, Choy-Lee-Foot, Dragon Ninja,... que han hecho pasar buenos ratos a los incondicionales de este tipo de juegos. Para los MSX2 este tipo de juegos pueden contarse con los dedos de una mano: Nekketsu Judo, el aburrido Fighting Wolf y el comentado Proyect A2. También hay un juego tipo Street Fighter en el Tower of Cabin....

EL JUEGO

Lo primero la historia. Parece ser que un marinero consigue un permiso para abandonar el barco y darse una vuelta por la ciudad en la que han atracado.

Como el pobre chico llevaba varios meses sin pisar tierra, pilló una borrachera de campeonato y en su excursión por la ciudad destrozó varias cantinas, se metió con todo el mundo, y finalmente vomitó en las puertas del ayuntamiento. Cuando se despertó, con una terrible resaca, se dió cuenta de que estaba en medio de una ciudad desconocida y que su barco zarpaba ese mismo día, y por si fuera poco un ingente número de personas empezaron a perseguirle, sin duda eran las "amistades" que había hecho el día anterior. Aún así les dió esquinazo y se refugió en un bar que le resultaba familiar. Pidió una manzanilla con anís, pero en lugar de traer la infusión el camarero le propinó un puñetazo. En ese instante se percató de porqué le era familiar el bar, era donde precisamente anoche había orgazinado una pelea en él y el camarero acabó dentro de la máquina de cubitos de hielo. Salió como pudo y emprendió la búsqueda del puerto.

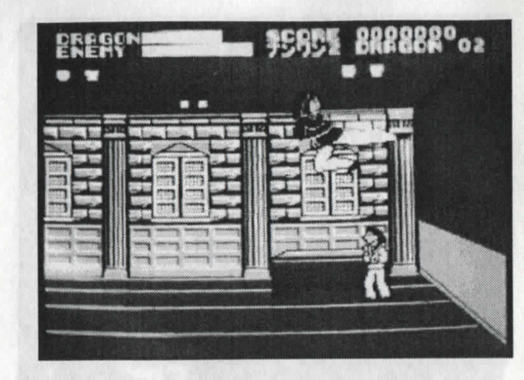
Con una poca imaginación esta puede ser la historia del juego. Hablando del programa en sí, éste consta de un mapeado en scroll horizontal, adornado con unos gráficos sencillos, pero vis-



tosos, a lo largo del juego. Has de entrar en los diferentes edificios para encontrar a unas personas, quienes te darán posta para encontrar el embarcadero. Es también en estos edificios donde tendrán lugar los combates, ya que numerosos enemigos aparecerán para frenarte en tu huída.

Existen un tipo de enemigos que necesitan varios golpes para ser abatidos, estos enemigos son los más peligrosos ya que dominan a la perfección varias técnicas de combate. La energía se visualiza mediante una barra que irá decreciendo ante los golpes enemigos. Los enemigos especiales también poseen una barra de energía similar.

Puedes efectuar un variado número de acciones, tales como puñetazo frontal, patada alta, barrido y salto hacia atrás, a la que que también puedes servirte de las paredes para realizar grandes saltos, muy útiles contra los enemigos especiales.



El sonido es algo monótono, pero la diversión está asegurada. Si no tienes este juego no sé a qué esperas para hacerte con él. Hasta pronto.

Trucos y Pokes

Peach up
Summary II - Disk C

Francisco Javier Pérez Molina (Badalona) es el autor de este truco:

En esta ocasión nos encontramos ante cuatro señoritas empeñadas en despojarnos de nuestra hermosa cabellera (nosotros intentaremos despojarlas de otras cosas...). Decidiremos nuestro futuro jugando sucesivas partidas en las que hay que conseguir formar ciertas combinaciones de cartas que nos proporcionarán puntos (las combinaciones salen en la demo del juego). Para formar estas combinaciones debemos lograr emparejar nuestras cartas y las que robamos de la baraja, con las que hay sobre la mesa. tened presente que para acabar el juego no hace falta conocer todas las combinaciones de cartas pero sí es imprescindible aprenderse un poco los emparejamientos de éstas.

Menú inicial: **START**
CONTINUE
GRAFICOS

Las dos últimas opciones requieren un *password* que nos dan cuando ganamos a nuestras contrincantes:

Password 1:	o	ko	no	mi	ya	ki	
Password 2:	o	ka	shi	ra	tsu	ki	
Password 3:	ki	na	ko	mo	chi		
Password 4:	ni	ku	ma	n			(*)

(*) Sólo opción Gráficos

Para introducirlos hay que pulsar SPACE sobre la sílaba adecuada y después seleccionar la opción de la esquina inferior-derecha.

Si se quiere ver el final se debe introducir el *password 3* en la opción CONTINUE y vencer a nuestra oponente. para ganarla debemos hacer subir su marcador hasta 300 antes de que ella haga lo propio con el nuestro (los números están en japonés en pronunciación *"on-yopmi"*, es decir, *"ichi, ni, san, shi, go..."*). Conseguirlo no será fácil ya que en esta fase el juego no nos marca las cartas que forman pareja y por tanto tendremos que contar con un poco de suerte y experiencia.

Pokes varios

Alfonso Díaz Puentes nos envía varios pokes para unos juegos ya veteranos en el mundo del MSX.

GROG'S REVENGE

```
10 BLOAD "CAS:",R:BLOAD"CAS:"
20 POKE &HB36E,0:DEFUSR=&HD003
:A=USR(0):REM VIDAS INFINITAS
30 BLOAD"CAS:",R
```

JET SET WILLY 1

Se carga el primer bloque (con LOAD) y en la línea 9 después de BLOAD"WILLY" se ponen los siguientes pokes:

POKE &HA65F,&HC3; para que acepte cualquier clave cuando pide, al principio del juego, el código del libro de claves.

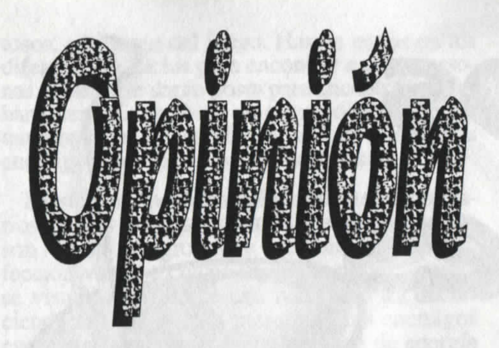
POKE &H9C5A,&HB6; vidas infinitas.

POKE &H9C0A,&HC9; inmunidad.

ZANAC 1

POKE &H9654,&HB7; vidas infinitas (en el primer *bload*).

POKE &HA052,0;vidas infinitas (en el segundo *bload*).



El "auténtico usuario"

Respuesta a Iván Sandoval.

En el último número de la revista HNOSTAR apareció una carta de Iván Sandoval en la que se me criticaba a mí y a otros usuarios del MSX.

Una de las expresiones usadas por Iván Sandoval es la de "auténticos usuarios de MSX", dando a entender que otras personas y yo no somos auténticos usuarios de MSX. Y yo me pregunto qué es lo que hace falta para ser un auténtico usuario de MSX. En lo que a mí respecta me encuentro ligado al MSX desde 1985, cuando me compré un MSX1 de marca Sony, participo en la revista con mis articulos desde el segundo o tercer número, y soy miembro del club desde hace más tiempo todavía. Actualmente me escribo con varios usuarios del MSX a los que suelo comprar software, entre ellos se encuntra el club y Martos, a los que de alguna manera ayudo cada vez que hago una compra a importar nuevo software japonés y holandés. Entre software y hardaware es posible que sólo desde 1990 me haya gastado unas 200.000 ptas.

Pero al parecer todo esto no basta para ser "un auténtico usuario de MSX".

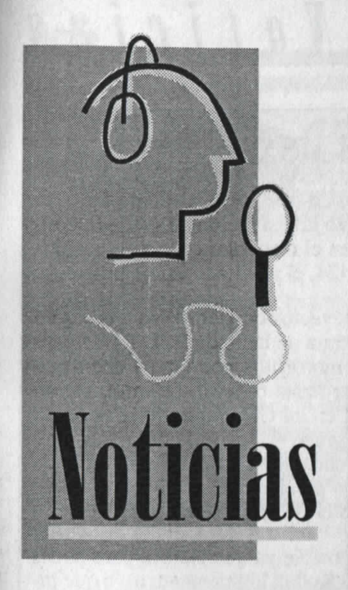
A mi modo de ver, para ser "un auténtico usuario de MSX" sólo se necesitan dos requisitos, tener un MSX y usarlo.

Otras de las cosas comentadas por Iván Sandoval es que las únicas musicas MSX que le han gustado han sido las de Undeadline, Aleste Special, Last Attack e Illusion City, ¿y qué pasa con las de la saga Xak, es que la música del Xak 1,2,3 no son buenas?, ¿o las de los BCF? ¿o las del Dix? y tantas y tantas otras. Otra de las cosas que a Iván Sandoval no le ha gustado es que haya dicho que el Intel 8088 fue el primer microprocesador de 16 Bits y, haya sido o no haya sido, lo único importante es que Intel abandonó la producción del Intel 8080 de 8 Bits por la de 16 Bits. Además el 8088 fue el primer microprocesador de Intel de 16 Bits de éxito comercial, al menos eso es lo que se dice en un antiguo número de PC Magazine.

Pasando a otra cosa, siento decirte Iván, que me ratifico en lo de que los MSX nada tienen que envidiar al Amiga ni a ningún otro ordenador, si un ordenador fuese sólo chips y circuitos integrados no me cabe duda de que el Amiga sería superior en casi todo a un MSX2, sin embargo un ordenador está constituido también por sus usuarios, sus juegos y la capacidad de agradar y sorprender después de pasados casi diez años desde su lanzamiento. Lo dicho, el MSX no tiene que envidiar nada a nadie.

Para acabar quiero decirte que la HNOSTAR es "mi revista" y también de todos los usuarios de MSX. ¿Tan necesitados están los usuarios del Amiga o Atari que tienen que escribir en una revista para los usuarios del MSX?.

JAVIER DORADO



Freesoft Magazine

Desde Italia nos llega este fanzine escrito totalmente en italiano. De periocidad bimestral, acaba de salir el número 6 correspondiente a los meses de Mayo y Junio. Su editor Fausto Mollichella ya nos había enviado también un mes antes su número 5.

Este fanzine, elaborado en la capital italiana, Roma, de tamaño similar al de nuestra revista, cuenta con información en general, trucos y pokes, noticias, etc.

En estos dos últimos números se hace un repaso a los que son los usuarios más importantes del país italiano, que sin duda alguna son bastantes. Según hemos podido leer, se calcula que en este país debe haber unos mil usuarios con MSX.

También encontramos un artículo sobre la pasada feria del 17 de Abril en Milán. Su organizador fue Lorenzo Barbieri, y allí se presentó el nuevo V9990, así como la tarjeta de sonido COVOX, con la que es posible ejecutar ficheros de la Sound Blaster. Esta tarjeta va conectada al puerto de la impresora, como muchos ya sabréis. El club tiene pensado distribuirla a un precio de 3.000 ptas (habrá que ver como está diseñada y si realmente vale lo que cuesta). Además, su creador Salvatore Petralia está trabajando en una versión estereofónica para montar dentro del MSX con salida RCA (su precio será de casi 6.000 ptas). También se presentaron algunas novedades holandesas, como Not Again!, Audio Wave III y Eggbert.

CHIP CHAT

Nuestro amigo inglés Robin Lee nos ha enviado el último número, correspondiente a este mes, de su mini fanzine Chip Chat.

En este número nos encontramos con pequeñas noticias, como la presentación en Tilburg del juego The Witch´s Revenge, de UMAX, o la del nuevo interface SCSI que vende Gouda (y distribuye el Club) que es hasta diez veces más rápido en un turbo R, con una velocidad de transferencia de datos mayor que una Ram disk.

También se cita el Cytron, nuevo juego lanzado por Club Gouda, sobre el que Noud Gilissen lleva porgramando dos años. Su precio en Holanda ronda las 3.500 ptas.

Otro artículo interesante trata sobre el Philips VG 8240, un modelo que nunca vió la luz. Se trataría de un modelo especial para video, superposición y mezcla de imagen,etc. De este modelo nunca se ha sabido nada (tan sólo que Philips lo mostró en la feria de Berlín hace muchos años). También se habla de la primera cámara de fotos SLR de Canon controlada además por el MSX. Esta cámara, llamada T90 se conecta al MSX a través de un interface especial en cartucho llamado DMB (Data Memory Bank). El precio de la cámara es (o era) de 399 libras, y el del interface de 99 libras.

Otro artículo muy interesante trata sobre cómo hacer un monitor de la unidad de disco, es decir, una especie de reloj que muestre la pista del disco que se está leyendo en cada momento. El artículo viene con los esquemas para su realización, y lista de componentes necesarios.





Nuevas posibilidades para el MSX.

Los usuarios de MSX turbo R están de suerte. Lo que hasta ahora parecía un sueño se está haciendo realidad. Y todo ello gracias a una persona, el danés Henrik Gilvad.

No hace mucho ha desarrollado el Interface HD SCSI para turbo R de altísima calidad, y ya nos sorprende con cosas que ni tan siquiera nosotros hubiéramos imaginado.

Como ya os hemos contado, Henrik está trabajando en el cartucho V9990. Pues bien, acaba de desarrollar el primer PCD para V9990. Henrik ha hecho un programa con el que puede cargar y mostrar imágenes PCD, es decir, imágenes Photo CD de Kodak en el V9990. ¿Qué es el Photo CD Kodak? Pues se trata de un sistema de revelado de fotos en CD. Uno hoy en día puede revelar las fotos y que se las entreguen en papel de película o bien en un simple y cómodo CD (caben hasta 100 fotos en este formato). Estas fotos las puedes visualizar en el TV, para ello se necesita el lector de CD Rom, o incluso cargarlas en el Mac, PC ... ¡y MSX!.

Así ahora tenemos una imagen de una calidad la cual estaría casi usando el modo de color de 16 bits del V9990. Pero la calidad no es bastante porque el PCD está comprimido casi de la misma forma que el método de screen 12 (YJK). El método de compresión del PCD se llama YUV. Esto significa que la información de color se encuentra dividida en 4 puntos, pero no de la misma mala forma del Screen 12. Fijaros en esto:

Este es el sistema de compresión de color del screen 12:

A1 A2 A3 A4 B1 B2 B3 B4 C1 C2 C3 C4

A,B y C son 3 partes de color diferentes. 4 puntos en la misma línea utiliza el mismo grupo de color.

Sin embargo este es el sistema YUV (PCD):

A1 A2 B1 B2 C1 C2
A3 A4 B3 B4 C3 C4

En la imagen PCD la información del color está formada por un grupo de 2x2 puntos y no como el peor método de 4x1 puntos del sistema YJK. Esto significa que los colores no aprovechan por completo la resolución del V9990, pero esto no influye en el resultado cuando la resolución es de 412x424, el resultado es magnífico.

Otra de los proyectos de Henrik ya empieza a ser realidad. Se trata de la unidad CD ROM para MSX. En estos momentos podríamos decir que podemos guardar hasta 650 Mb de información de nuestro MSX en un CD (para ello se necesita un aparato que grabe CD Rom, como son muy caros se puede encargar el trabajo a una tienda epecializada. Los precios que se manejan son de unas 30.000 ptas el CD completo).

Esto ha sido posible ya que Henrik para poder leer el Photo CD Kodak lógicamente tuvo que ingeniárselas para poder leer el CD. Para ello sólo se necesita el Interface SCSI (el nuevo que actualmente está a la venta) y un lector de CD rom que pueda conectarse via SCSI (los hay a la venta desde las 30/40.000 ptas).

Henrik está trabajando en varios programas, y lo que podría ser un nuevo DOS para controlar el CD Rom. Actualmente puede hacer un DIR y copiar ficheros al disco duro, por ejemplo. Sin embargo no es posible escribir el nombre de la unidad (A:, B:, etc) porque de momento no tiene ninguno.

Actualmente está trabajando en un programa en código máquina que desde Basic pueda cargar y convertir ficheros PCD directamente desde el CD ROM. También está trabajando sobre un programa en DOS que permita ejecutar ficheros PCM directamente del CD Rom. Esta rutina de PCM player es realmente asombrosa: la frecuencia del PCM puede ser de 8,11,16,22,44KHz o incluso ¡200KHz! . Teniendo el Music Module se podrán escuchar además en estéreo. Además es posible ejecutar el sonido PCM mientras se está cargando datos del CD Rom sin interrupciones. Realmente asombroso. No nos queda espacio para más. Tan sólo decir que, según Henrik, la calidad es generalmente mucho mejor en el MSX que en su PC 486DX2/66 MHz. Es realmente fantástico escucharlo. Además cuando termine el OPL4 entonces se podrá reproducir ¡16 bit 44kHz calidad CD en el MSX !

Continuaremos con este tema en el próximo número.

The HNOSTAR News

Últimamente la revista está saliendo con una o incluso dos semanas de retraso. No siempre es porque no recibamos los comentarios a tiempo, a veces pasan una o dos semanas sin que podamos trabajar apenas en la revista por falta de tiempo. De todas formas, parece ser que tampoco os molesta demasiado, ya que para vosotros lo que sí os importa es saber algo del sistema, por muy poco que sea, cada mes.

Seguramente para el próximo número tengamos que hacer algunos cambios, pues como ya habréis leído, Juan M. Gutiérrez no va a poder colaborar mensualmente como lo ha estado haciendo hasta ahora con sus dos secciones de comentario de software.

Desde hace un mes ya está disponible la camiseta del Club a todo color, esta vez con dos estampaciones, una por la espalda y otra con el logo por delante. Su precio es de 1.400 ptas, al que debéis añadir 125 ptas para su envío por correo certificado, o 250 ptas en caso de contra-reembolso. Curiosamente en la primera tirada de ejemplares del pasado número no aparecía, por error, el precio de la camiseta en el anuncio.

También os recordamos que además del adictivo juego Not Again! (1.500 ptas) podéis conseguir en el Club la versión traducida al castellano por Manuel Pazos del SD Snatcher (sólo 2.000 ptas).

Vamos con el tema de las importaciones. Actualmente ya están reservados los 3 cartuchos Music Module que hemos conseguido. Tan sólo nos queda un teclado Philips para conectar a este cartucho via MIDI. Como todavía sois muchos los interesados en conseguir este apreciado cartucho, el club ya está intentando conseguir nuevamente más unidades.

En Holanda ya os hemos comentado que se agotaron los cartuchos FM Stero Pak desde hace meses y parece ser que su nueva fabricación está llevando bastante tiempo. El Club lleva esparando desde entonces la llegada de varias unidades. Nos fastidia bastante porque alguno de vosotros ya ha pagado la mitad de su importe por adelantado. Esperamos recibirlos pronto, porque la espera se está haciendo demasiado larga.

Y una buena noticia. Pronto tendremos las copias del PCM Tracker que muchos de vosotros lleváis esperando desde hace también bastante tiempo. La causa de su retraso se debe a que Henrik Gilvad olvidó su copia master del programa en el hotel cuando viajó a Tilburg. Según nos contó la tiene su amigo de Suiza Peter Burkhard. Para acelerar las cosas el Club ha enviado urgentemente su copia original para a partir de ésta hacer pronto las restantes copias. Parece increíble que Henrik no tenga una segunda copia de seguridad. Lo cierto es que tiene el programa en el disco duro, pero sin compilar, algo que le llevaría bastante tiempo si tiene que volver a hacerlo nuevamente. Nada más recibamos las copias os las enviaremos.

Y otra buena noticia. En Italia se han agotado los cartuchos del Aladin DTP. A partir de ahora la única posibilidad de adquirirlos será a través del Club Gouda holandés (su precio es de 140 florines, unas 11.000 ptas incluyendo los gastos de envío, pero sin el manual que el Club entrega). ¿Y dónde está la buena noticia os preguntaréis? Pues que el Club a partir de ahora va a vender la placa del cartucho, es decir, sin la caracasa; y la buena noticia es que su precio bajará entonces a sólo 7.000 ptas. Con estas 4.000 ptas de diferencia uno puede ponerle la caja de otro cartucho, o incluso fabricársela con una caja de casete. Además ya tenemos la versión 1.50 y un driver para impresoras EPSON. Esperemos que no se agoten también las placas tan pronto.

También queremos que sepáis que la mayoría del software comentado lo podéis pedir al Club. Igual que los fanzines y discos extranjeros. En éstos hay abundante información que nosotros no siempre podemos publicar en su totalidad. Si alguien quiere por ejemplo el mini-fanzine Chip Chat inglés, o la FreeSoft Magazine italiana, o el News Disk de MSX Code sólo tiene que encargárnoslo. En el caso de las publicaciones nacionales ya os facilitamos siempre su dirección para que realicéis vuestros pedidos directamente.

En el próximo número os contaremos más cosas interesantes, nuevos proyectos e ideas tanto nacionales como extranjeras. Vamos a tratar de informaros más sobre el V9990, también dedicaremos unas páginas al manejo del procesador de textos Wordstar, ... Hasta el próximo número.

c o m p r o

v e n d o

Oferta! cartucho Zemmix con 126 juegos MSX1. Válido para todos los sistemas de MSX. Recién importado, en perfecto estado. Por 9.000 ptas. negociables.
Juan Miguel Gutiérrez
(Para pedirlo o acordar precio final llamar al Club)

Vendo Msx SONY HB-20P, con casete, cables y programas... por 6.000 ptas. También disquetera externa 2DD por 14.000 ptas, ampliación 1Mb con verificador de memoria por 14.000 ptas, monitor f/v por 6.000 ptas. Todo el lote por 30.000 o lo cambio por MSX2 Sony F700S.
☎ (96) 238 61 71 (Paco)

Compro digitalizador de video Sony Hbi-V1 PAL.. También vendo Sanyo 2+ Wavy 512K Ram con 2 unidades, por 70.000 ptas e impresora Sony MSX por 25.000 ptas. Aceptaría el digitalizador de Sony como parte del pago.
Llamar a Fernando.
☎ (927) 27 16 04

Vendo MSX2 Philips NMS8245, en muy buen estado (casi sin uso), con manuales, monitor fósforo verde, y unos 20 discos con juegos y programas. Todo por 35.000 ptas. Interesados escribir o llamar a:
Rubén Santos Cabello
Avda. Constitución, 33-35
portal 4 - 4ºB
18004 Granada
☎ (958) 28 39 22 (tardes)

Vendo MSX2 Philips NMS 8250, con dos unidades de disco, 128K Ram y Vram, con programas como Ease, Dynamic Publisher, Halnote, Videographics, y manuales en castellano. 25.000 ptas.
David Munné Ribot
C/. Alango-Barri, 5 1-C
48990 Algorta
Vizcaya
☎ (94) 460 39 39

Vendo MSX2 Sony F700, 256K Ram, 128K Vram. En perfecto estado. Por sólo 20.000 ptas.
Llamar noches al
☎ (94) 421 40 95
Preguntar por Alberto.

Compro cartucho de Konami Metal Gear 1 para MSX2.
Interesados contactar con:
Jesús Mari Casi
☎ (948) 11 74 91

Vendo MSX2 Sony F700S, 256K Ram, 128K Vram. Por sólo 25.000 ptas.
Preguntar por Ángel en el
☎ (94) 415 81 95

Vendo MSX turbo R GT con extras, programas originales, discos, revistas y algún cartucho. Por 110.000 ptas gastos de envío aparte. Interesados contactar con:
Aitor Lekerika Alcedo
Apartado de Correos 3
48910 Sestao (Vizcaya)
☎ (94) 495 78 06

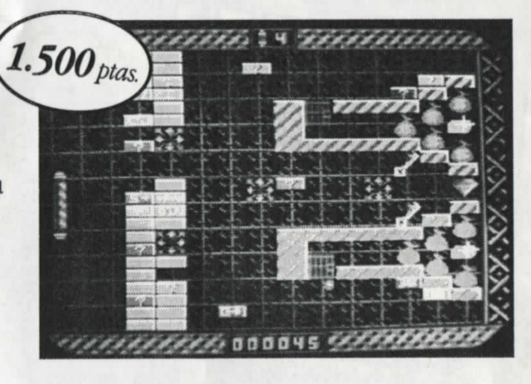
Compro placa de fuente de alimentación modelo PLM 244 BADX para Philips VG-8235. Si tienes tu ordenador estropeado y no es de esta placa escríbeme a:
Juan Carlos Chavarría
Urb. Carlinda, Bloque B - 7ºA
29010 Málaga

Vendo MSX Spectravideo, unidad 5.25", casete SVI, 500 programas en disco, 50 cintas originales, todo por 50.000 ptas negociables o cambiaría por monitor color RGB e impresora MSX, preferiblemente modelo Philips NMS1431. También compro cartucho Space Manbow, pagaría 5.000 ptas por él.
Eloy Solá Terré
Apdo. de Correos 14
25730 Artesa de Segre (Lleida)

Te ofrecemos estos tres programas a un precio de locura

Not Again!

1.500 ptas.



Con Not Again! vas a pasarlo en grande.
Un juego estilo Arkanoid con un gran toque de originalidad. Y además, disfruta de una fabulosa música en estéreo MSX Music & MSX Audio. Sonidos y efectos digitalizados con el Music Module. ¡Adicción a tope!
Disfruta ahora esta novedad a mitad de precio.

Se entrega en disco 2DD.

PCM-Tracker

2.000 ptas.



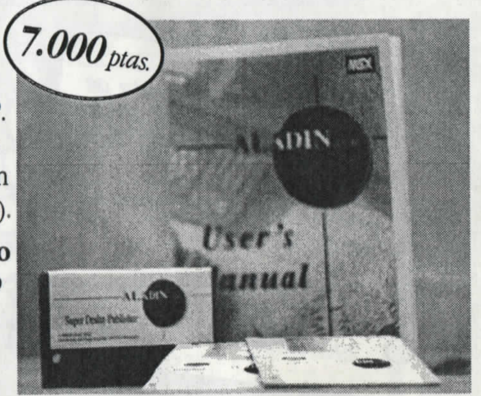
PCM-Tracker es un excelente editor musical para todos los MSX2 y especialmente para el Turbo R ya que permite utilizar el PCM de estos ordenadores, además del PSG, FM y MIDI.

Imprescindible para los usuarios de Turbo R.

Se entregan 2 discos 2DD y un manual exclusivo en inglés impreso por el Club.

Aladin DTP 1.50

7.000 ptas.



Te presentamos la nueva versión 1.50 de Aladin DTP. Un excelente programa para maquetar tus trabajos e imprimirlos incluso a 4 colores. Equipo necesario: un MSX2/tR con un mínimo de 512K (recomendable 1Mb).

Se entrega en cartucho* con 2 discos 2DD (uno con la versión para DOS 2) y manual exclusivo en inglés impreso por el Club.

* **NOTA:** Se entrega sólo la placa del cartucho, sin la carcasa del cartucho.